



## **Игровые технологии как средства обучения профессиональному иноязычному общению студентов неязыковых вузов**

**Аннотация.** Автор считает, что одним из способов интенсификации учебной деятельности учащихся неязыковых вузов, повышения уровня их мотивации к изучению иностранного языка и овладения умениями иноязычной профессионально ориентированной коммуникации являются игровые технологии. В статье определены функции, правила, этапы организации и реализации игровых технологий.

**Ключевые слова:** мотивация, иноязычное общение, профессионализация обучения, коммуникативные потребности, игровая деятельность.

**Раздел:** (01) педагогика; история педагогики и образования; теория и методика обучения и воспитания (по предметным областям).

В современном быстро развивающемся обществе владение иностранным языком на уровне, как минимум, достаточном для общения в профессиональной сфере становится острой необходимостью для молодых специалистов. Необходимость знания иностранных языков продиктована активизацией процесса мировой глобализации. Образ успешного специалиста, профессионала своего дела связан со знанием нескольких иностранных языков. В свою очередь, под знанием иностранного языка подразумевается владение им не на элементарном уровне общения, а на профессиональном уровне.

Предлагается множество способов для овладения иностранным языком: групповые и индивидуальные занятия, компьютерные самоучители, мультимедийные электронные репетиторы нового типа, занятия с носителями языка, а также методики с погружением в языковую среду.

Курс иностранного языка в неязыковых высших учебных заведениях носит профессионально направленный, коммуникативно-ориентированный характер. Задачи курса определяются коммуникативными и познавательными потребностями специалистов соответствующего профиля. Целью обучения иностранному языку в неязыковых высших учебных заведениях выступает умение использовать полученные знания применительно к своей профессии. По окончании курса предполагается, что специалист сможет читать на иностранном языке статьи газет и профессиональных журналов, выступать с докладами и участвовать в работе международных конференций, отвечать на вопросы, вести профессиональные дискуссии.

Знание иностранного языка является составной частью профессиональной подготовки специалиста и одной из предпосылок его дальнейшей успешной трудовой деятельности. Для этого необходимо обучать языку не как знаковой системе с некоторым набором типовых фраз, а обучать общению на иностранном языке в профессионально значимых ситуациях.

Обучение иностранному языку в большинстве неязыковых высших учебных заведениях проводится, как правило, на начальных курсах, когда студенты приобретают лишь начальные знания по специальности. Поэтому многие преподаватели вынуждены заниматься не развитием навыков ведения коммуникации на иностранном



языке у студентов, а ограничиваются чтением научно-популярных текстов по специальности и заучиванием специальных терминов. Все это препятствует успешной реализации учебного процесса и не способствует развитию познавательной деятельности учащихся в рамках реализуемой программы обучения.

Для достижения цели обучения на неязыковом факультете необходим хороший уровень владения школьной программой: определённый словарный запас, знания грамматики, коммуникативные навыки. В свою очередь, преподаватель иностранного языка с первых шагов обучения должен учить умению общаться на изучаемом языке, пусть даже на самом элементарном уровне; заложить основу владения коммуникативной компетенцией, и что немало важно – заинтересовать, так как большое значение в организации учебного процесса играет мотивация учения.

Процесс обучения иностранному языку становится интересным и творческим благодаря игровым технологиям, которые являются одной из уникальных форм обучения, позволяющих сделать интересными и увлекательными работу преподавателя иностранного языка.

Игра – это вид деятельности в условиях ситуаций, направленных на воссоздание и усвоение общественного опыта, в котором складывается и совершенствуется самоуправление поведением [1].

В структуру игры как деятельности личности входят этапы целеполагания, планирования, реализации цели, анализа результатов, в которых личность полностью реализует себя как субъект.

Мотивация игровой деятельности обеспечивается ее добровольностью, возможностями выбора и элементами соревновательности, удовлетворения потребностей, самоутверждения, самореализации [2].

В структуру игры как процесса входят роли, взятые на себя играющими, игровые действия как средства реализации этих ролей, игровое употребление предметов, то есть замещение реальных вещей игровыми, реальные отношения между играющими и сюжет (содержание) – область действительности, условно воспроизводимая в игре [3].

Занимательность условного мира игры делает положительно эмоционально окрашенной монотонную деятельность по запоминанию, повторению, закреплению или усвоению информации. Другой положительной стороной игры является то, что она способствует использованию знаний в новой ситуации, то есть усваиваемый учащимися материал проходит через своеобразную практику, вносит разнообразие и интерес в учебный процесс.

Различные виды игр мотивируют речевую деятельность, так как обучаемые оказываются в ситуации, когда актуализируется потребность что-либо сказать, спросить, выяснить, доказать, чем-либо поделиться с собеседником. Студенты наглядно убеждаются в том, что язык можно использовать, как средство общения.

Игры приближают речевую деятельность к естественным нормам, способствуют эффективной обработке языкового программного материала, помогают развивать навык общения, обеспечивают практическую направленность обучения. А также создается атмосфера увлеченности, так как в любой вид деятельности на занятии по иностранному языку можно ввести элементы игры.

Отметим, что игры могут использоваться как на начальном этапе обучения, так и на продвинутом, у студентов с хорошей подготовкой и не очень. Игра активизирует стремление учащихся к контакту друг с другом и преподавателем, создает условия равенства в речевом партнерстве, разрушает традиционный барьер между преподава-



телем и студентом. Игра дает возможность робким, неуверенным в себе учащимся говорить и тем самым преодолевать барьер неуверенности. В игре у каждого есть своя роль, таким образом, учащийся должен быть активным партнером в речевом общении.

Игра, как прием обучения, есть действенный инструмент управления учебной деятельностью (деятельностью по овладению иноязычным общением), активизирующий мыслительную деятельность обучающихся, позволяющий сделать учебный процесс захватывающим и интересным [4].

По мнению Д. Б. Эльконина, «человеческая игра – это такая деятельность, в которой воссоздаются социальные отношения между людьми вне условий непосредственно утилитарной деятельности» [5].

Игра настолько многофункциональна, оригинальна, уникальна, а ее границы настолько обширны, что дать ей какое-либо точное, четкое определение достаточно сложно. Игра как функция культуры наряду с трудом и учением является одним из основных видов деятельности человека.

Проблемы игровой организации учебного процесса изучали Л. Г. Вишнякова, О. В. Кмит, Т. И. Олийник, Ю. Н. Друзь, А. А. Вербицкий, М. В. Кларин, Л. Б. Котлярова, Л. А. Сажко, В. Л. Скалкин, В. А. Ткаченко, К. Jones, M. Ellis, C. Johnson, S. Fisher, W. Rivers и др.

Некоторые мнения ученых по данной проблеме разнообразны и противоречивы. Однако большинство исследователей сходятся во мнении, что в жизни людей игра выполняет следующие важнейшие функции, классификацию которых дал А.С. Шмаков:

- функция социализации;
- функция межнациональной коммуникации;
- функция самореализации учащегося в игре как «полигоне человеческой практики»;
- коммуникативная функция игры ярко иллюстрирует тот факт, что игра деятельность коммуникативная, позволяющая учащемуся войти в реальный контекст человеческих коммуникаций;
- диагностическая функция;
- терапевтическая функция;
- функция коррекции;
- развлекательная функция [6].

По мнению многих исследователей, игровые технологии в обучении расширяют диапазон тем для общения, придают процессу иноязычной коммуникации большего динамизма и экспрессивности.

Игры моделируют будущую профессиональную деятельность студентов, учат их, как действовать в тех или иных реальных ситуациях, развивают умения иноязычного общения, формируя таким образом не только профессиональную компетенцию, но и коммуникативную.

В рамках учебного процесса с помощью игр студенты наполняют иноязычное общение предметным содержанием, интегрируют свои профессиональные навыки с иноязычными речевыми навыками, овладевают умениями строить социальные взаимоотношения, учатся преодолевать конфликтные ситуации и адекватно реагировать на меняющуюся обстановку.

Некоторые ученые выделяют три этапа организации и реализации обучающей игры:

1) подготовительный или информационно-мотивационный, объяснительный этап, целью которого является определение условий совершения речевых и процессу-



альных действий, выработка оптимальных способов общения и употребления в речи учебного материала, согласование форм взаимодействия и взаимоотношений участников игры. На подготовительном этапе важным видом работы является ознакомление студентов с теоретическим материалом темы, поиск дополнительной информации или статистических данных, утверждение общих для всех правил поведения;

2) основной этап, на котором проходит решение определённого вопроса, связанного с будущей профессиональной деятельностью учащихся, достижение положительного результата. На этом этапе участники игры реализуют свои речевые намерения согласно заранее определённым ролям, творчески раскрывают свои профессиональные и коммуникативные способности, формируют свои социальные взаимоотношения в заданных условиях игры. Студенты актуализируют в памяти и автоматизируют в говорении активную терминологическую лексику, закрепляют речевые образцы и модели деловой коммуникации, отстаивают свою точку зрения;

3) заключительный этап предполагает контроль, анализ и обобщение достигнутых результатов. На этом этапе оценивается личный вклад каждого участника игры, анализируется его роль, объясняются причины возможных неудач или трудностей, с которыми столкнулись студенты в процессе игры. Это позволяет учащимся осмыслить ход и результаты своей деятельности, предупредить возможные типичные ошибки в последующем [7].

Для того чтобы игра считалась успешной, необходимо заранее определить правила ее проведения:

- обучающемуся предлагается поставить себя в ситуацию, которая может возникнуть вне аудитории, в реальной жизни;
- обучающемуся необходимо адаптироваться к определенной роли в подобной ситуации;
- участникам игры необходимо вести себя максимально приближенно к реальной жизни; их поведение должно соответствовать исполняемой ими роли;
- участники игры должны концентрировать свое внимание на коммуникативном использовании единиц языка [8].

Таким образом, профессионально направленные игровые технологии обучения иноязычному общению с педагогической точки зрения являются творческой учебной деятельностью, проблемной по форме предъявления материала, практической по способу его применения, интеллектуально нагруженной по содержанию, самостоятельной по реализации, позволяющие эффективно моделировать значимые профессионально ориентированные ситуации, проигрывая которые, студенты учатся не просто общению, но и конкретной практической профессиональной деятельности, где цели познавательные дополняются целями поведенческими; позволяют развивать коммуникативные и профессиональные навыки одновременно, приобретать коммуникативный и профессиональный опыт, формируя коммуникативные и поведенческие стратегии, так как студенты проживают предлагаемые роли, погружаясь в деятельность; учат рефлексии, приучают к самооценке; способствуют переориентации процесса обучения с репродуктивной позиции пассивного наблюдателя на позицию активного субъекта деятельности; имеют динамичный самосовершенствующийся характер, при котором все этапы игровой деятельности (подготовительный, собственно игровой, оценочно-корректировочный) взаимосвязаны и взаимозависимы, превращая учебный процесс в систему постоянно развивающихся этапов или циклов обучения; побуждают обучаемых к активным действиям; провоцируют эмоциональную реакцию обучаемых, создают творческое, раскрепощенное состояние личности;



демонстрируют результат обучения; создают условия для индивидуального творчества, которое реализуется через коллективное творчество; являются продуктивной развивающей технологией творческого решения профессиональных задач, целенаправленно развивают и усиливают автономность и креативность обучающихся; создают условия, при которых формирование и совершенствование автономности личности осуществляется параллельно с формированием профессионально коммуникативной компетенции; ориентированы на развитие образного и оценочного сознания обучаемого, трех основных интеллектуальных и духовных способностей человека – познания, переживания и оценки; способствуют становлению и воспитанию персональных качеств личности, формируют профессионализм личности; предполагают применение системы учебно-ролевых игр профессиональной направленности, которая оптимально сочетает как репродуктивную так и продуктивно-творческую деятельность обучаемых в ходе решения профессионально направленных проблемных задач на занятиях по иностранному языку; кардинальным образом меняют роль педагога, который из транслятора знаний становится соавтором профессионального становления личности студента; способствуют не только максимально эффективному изучению иностранного языка, но, что более важно, позволяют решать в активной игровой форме сложные профессиональные задачи, когда иностранный язык становится не целью изучения, а средством решения профессиональных задач; способствуют прочному, заинтересованному овладению студентами профессионально значимой социокультурной информацией, профессиональными стратегиями поведения и профессиональной этикой общения; создают профессионально ориентированный фон общения, который окрашивает проблемную ситуацию и становится мощным фактором активизации резервных возможностей психики и личности обучающихся; являются идеальным для проверки степени сформированности языковых (лексических, фонетических) и речевых навыков; формируют профессионализм деятельности, творческую готовность к будущей профессиональной деятельности через осознание своего будущего профессионального «Я»; позволяют студентам развивать мышление, не просто воспроизводя усвоенные знания, но и используя их в практико-ориентированной профессиональной деятельности; делают обучаемого активным участником процесса обучения; являются продуктивной технологией творческого решения профессиональных задач; обеспечивают психологический комфорт, раскрепощают студента, позволяя ему скрыться за ролью-маской. Включают образное мышление, сферу интуитивного, бессознательного, импровизационного и, являясь продуктивной речью, может рассматриваться мостиком к спонтанной неподготовленной речи.

Игровые технологии, имеют большой развивающий потенциал, мотивируют студентов к порождению собственных иноязычных высказываний на деловые темы в ситуациях, приближенных к реальным, поэтому такой вид учебной деятельности является эффективным средством профессионализации обучения иностранного языка студентов различных специальностей неязыковых вузов.



## Ссылки на источники

1. Селевко Г. К. Современные образовательные технологии. – М.: Народное образование, 1998. – С. 3–17.
2. Вербицкий А. А. Активное обучение в высшей школе: контекстный подход: метод. пособие. – М.: Высш. школа, 1991. – 207 с.
3. Исаева О. Н. Сущность профессионально-ориентированного обучения студентов-нефилологов иностранному языку // Вестник СамГУ. – 2007. – № 1. – С. 127–135.
4. Пассов Е. И. Коммуникативный метод обучения иноязычному говорению. – 2-е изд. – М.: Просвещение, 1991. – 223 с.
5. Эльконин Д. Б. Психология игры. – М.: Просвещение, 1987. – 350 с.
6. Шмаков С. А. Игры – учащихся – феномен культуры. – М.: Новая школа, 1994. – 240 с.
7. Платов В. Я. Деловые игры: разработка, организация и проведение: учеб. – М.: Профиздат, 1991. – 156 с.
8. Занько С. Т. Игра и учение / С. Т. Занько, Ю. С. Тюников, С. М. Тюникова. – М.: «Логос», 1992. – Ч. 1. – 125 с.

**Yulia Misheneva,**

*Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor of Foreign Languages  
Department of Volgograd State Social-Pedagogical University, Volgograd  
[Yuliap2007@yandex.ru](mailto:Yuliap2007@yandex.ru)*

## Gaming Technology as a Learning Tool for Professional Foreign Language Communication of Students of Non-Linguistic Universities

**Abstract.** The author believes that one of the ways of intensification of educational activity of students of non-linguistic higher educational institutions, to increase their motivation to learn a foreign language and acquire the skills of professionally oriented foreign language communication are gaming technology. The article defines the functions, rules, stages of organization and implementation of game technologies.

**Key words:** the motivation, foreign language communication, professionalisation of training, communicative needs, game activities.

## Рекомендовано к публикации:

Горевым П. М., кандидатом педагогических наук, главным редактором журнала «Концепт»

ISSN 2304-120X



9 772304 120142

